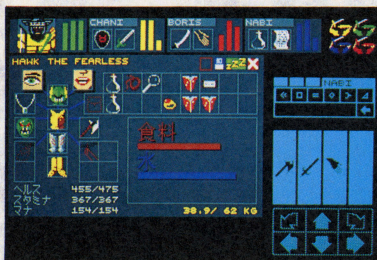
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲

穴にもぐったら必ず読む本

ダンジョンのマスターになるのもツライ

『続ダンジョン・マスター カオスの逆襲』、略してカオスの付録第2弾であります。今回は、アイテムを中心に紹介いたしましょう。コレさえ読めば、グ〜ンとラクにプレーできるぞ。

⬆右下の重さのところが黄色い文字になったら、それは重量オーバー。動きがニブくなっちゃうぞ。

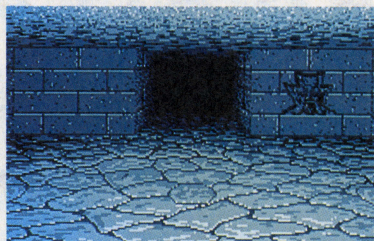
なにしろ、タイトルが"ダンジョン・マスター"なわけでして、やっぱりこのゲームの目的ってのは、ズバリ、プレーヤーがダンジョンのマスターになることでしょう。じゃあ、ダンジョンのマスターってヤツには、いったいどうすればなることができるのか？

まず、第1に、ダンジョンで迷ってちゃマスターたる資格はございません。マッピングしながら歩く、何度も何度も歩いて体で覚える、己れの勘を信じて進み続ける、といろいろ方法はある。ま、とにかく、ダンジョンを自由自在に歩き回れるようになれば、マスターの第1段階をクリアーしたってこと。

第2に、怒濤のように押し寄せるモンスターの大群を、バッタバッタと薙ぎ倒せないといけない。呪文、武器、腕力、知恵、と攻撃方法には事欠きません。中には頭のいいヤツもいるけど、所詮相手はモンスター、マスターを目指す者は、どんなに数が多くたって、簡単にあしらうことができないとね。

で、第3に必要なのが、アイテムを立派に使いこなすこと。ダンジョンには、武器やら薬やら食べ物やら、それこそちょっとしたコンビニエンスストア並に、いろんなアイテムが転がっているのだ。せっかく見つけたアイテムを、ウマいこと使いこなせないようじゃ、ネコに小判ブタに真珠。

ところがこのアイテム、とにかく種類がメチャクチャ多いんだよね。防具ひとつにしても、頭、胴体、腿、すねに装備するものといった感じで細かくわかれている。それ以外に、盾や剣や杖や……、あ一ワケわかんない!!

そこで今回の付録は、このアイテムの、特に武器と防具類を中心にして、トコトンご紹介いたしましょう!!

⬆こんな、ドコもおんなじ風景で迷うなってのが酷。でも、マスターは迷ってちゃいけませんぜ。

⬆こんな、まるでこの世のものとは思えないモンスターたちも、マスターなら楽勝で倒せるはず。

⬆マスターたるもの、見つけたアイテムはすべて有効に使わなくちゃいけない。たとえ石でもね。

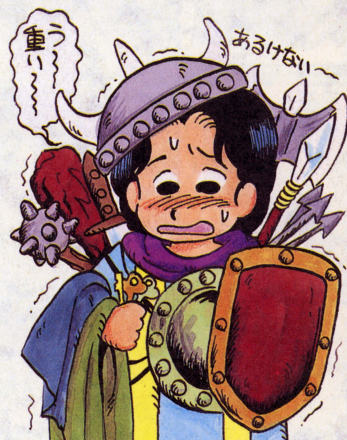
CONTENTS

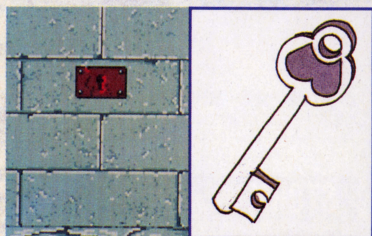
何を使って どれを捨てればいいの？

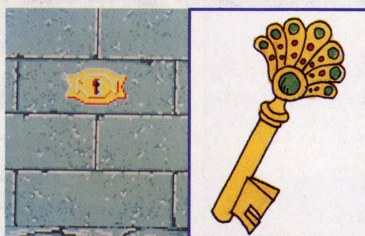
モンスターとの戦闘は呪文だけで切り抜けるんだ、てな人でも防具は必要。ましてや、戦士として剣を振り回そうって人は、武器の強さを知ってなきゃお話になりませんぜ。

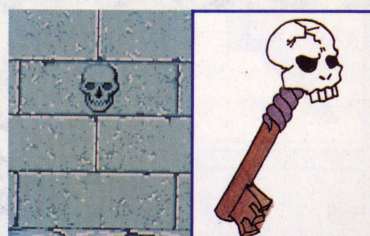
というわけで、この付録の目玉、最大のウリ、ここだけ読んでも大丈夫、というアイテムの紹介を始めよう。

さて、アイテム、特に武器類を見つけて最初に気になるのは、このアイテムいったいどれくらいの重さなんだ、ってことだと思う。このゲームでは、パーティーメンバーはそれぞれ持つことができる重量が制限されているから、いくら強そうな武器でも、あんまり重いと持ち歩けないもんね。ハイ、親切なログインです、ちゃんとすべての防具と武器の重さを紹介しましょう。

で、次に気になるのが、その武器などの強さ。だいたい、普通のゲームってグレートドラゴンの剣とかなんとか、ソレらしい名前がついてるから、強そうな武器はわかるじゃない。ところが、このゲームでは皆目見当がつかないから困ったモンだ。それでも、剣などの武器は使ってみればある程度強さの予想はつく。問題は、防具や盾。どれくらいの防御力なのかまるでわからない。ハイ、親切なログインです、強さもちゃんと紹介しましょう。あー、親切、てな前置きはコレくらいで、始めよう。

まずは鍵ってヤツから

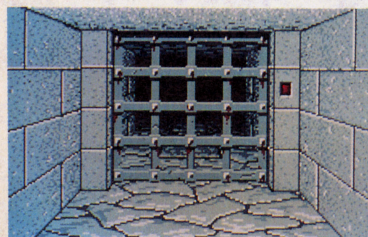
このゲーム、鍵がホントたくさん登場する。その中でも、頻繁に使用する鍵と、その鍵に合致する鍵穴を紹介しよう。いや、ジョーダンじゃなく、何度も何度もお目にかかるんだよね。

鉄の鍵

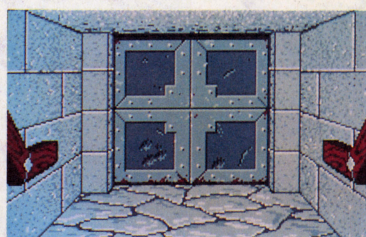
もっともポピュラーなのが、この鉄の鍵。簡単なトラップを解除するときにも使うことがある。

黄金の鍵

黄金の鍵は、アイテムを隠してある場所を開けるときに使うことが多い。扉とは限らないぞ。

どくろの鍵

なんと、何度でも使えるというお得な鍵。でも、残念ながら無限というわけではないので、注意。

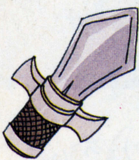
オマケで鍵のない扉もご紹介

カオスに登場する扉は、全部鍵が必要なわけではない。レバーやボタンを押すと開くものや、力や魔術で開くものも結構多いんだよね。

⬆この手の格子タイプの扉は、レバーやボタンなどを押したり引いたりすると開くことが多い。といっても、もちろん例外はあるけどね。

⬆鍵穴のない木製の扉は、たいてい呪文や剣を使って開けることができる。でも、その場合扉は壊れてしまい、二度と閉められないので注意。

⬆見るからに丈夫そうな黒い扉には、一方通行のものが多い。つまり、片方からしか開かないわけ。でも、中には武器で壊せるものもあるぞ。

WEAPON

武器

武器の中には、攻撃力はほとんど同じなのに重量は大違いというものがあるのだ。重さの単位はキログラムだからね。

DAGGER
短剣

重さ 0.5　強さ 10

武器としては頼りないけれど、なにしろ忍者用のアイテムなのだ。と、いうことは……!?

CLUB
棍棒

重さ 3.6　強さ 19

モンスターが持っている武器。けっこう重いし、与えられるダメージもたいしたことない。

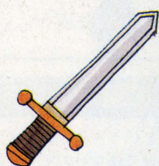
FALCHION
ファルチオンの剣

重さ 3.3　強さ 30

名前のイメージにつられてはいけない。剣の中では一番攻撃力が弱く頼りない剣なのだ。

MACE
鉾

重さ 3.1　強さ 32

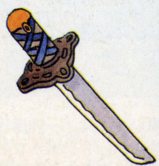
序盤で手に入る数少ない武器のうちのひとつだ。まぁ、使えるなっていう程度の武器だね。

SWORD
つるぎ

重さ 3.2　強さ 34

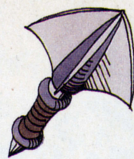
序盤で手に入る剣。たいした威力はないが、弱い相手との戦闘には、十分役に立つ。

RAPIER
ラピエの剣

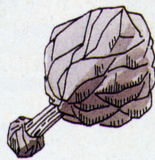
重さ 2.6　強さ 38

フェンシングで使うような細い剣。重量も軽いし威力もけっこう強い、お得な武器なのだ。

SAMURAI SWORD
日本刀

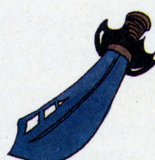
重さ 3.6　強さ 42

コレはやっぱり、忍者に持たせると似合う剣。威力もソレなりにあって、わりと使えるのだ。

MACE OF ORDER
大鉾

重さ 4.1　強さ 42

魔法の鉾。"強さ"の値が増えるけど、けっこう重いから装備させる者をよく選ぼう。

STONE CLUB
石棒

重さ 11.0　強さ 44

中級クラスの武器なんだけど、異常に重い。これを平気で持ち歩ける者なんているのかな。

BITER
闇の剣

重さ 3.5　強さ 46

戦闘に十分使えるけど、呪われているのだ。使うのは避けたほうがいいかもしれない。

VORPAL BLADE
ボーパルの剣

重さ 3.0　強さ 48

実体のない存在にダメージを与えられて装備するとマナが増える、とっても便利な剣。

AXE
斧

重さ 4.3　強さ 49

かなり重いから、装備させるメンバーに注意。中級クラスの武器の中でも強力なほうだぞ。

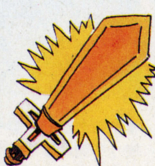
STORM
嵐の剣

重さ 3.0　強さ 49

一番最初に手に入れられる魔法の剣だ。稲妻を発するけど、あまり強くないのが残念。

SIDE SPLITTER
力の剣

重さ 3.3　強さ 50

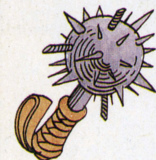
最高クラスの武器で、装備するとマナが増える魔法の剣だ。ぜひとも見つけたいよね。

RA BLADE
ラーの剣

重さ 4.7　強さ 55

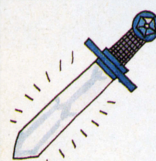
ファイアーボールを撃てる魔法の剣だけど、とても重い。戦士や体力のある者に向いてる。

DRAGON FANG
ドラゴンの牙

重さ 3.9　強さ 58

マナの増える魔法の剣。あんまり重くないし、攻撃力も最高クラスの頼もしい剣なのだ。

MORNING STAR
鉄棒

重さ 5.0　強さ 60

鉄球で相手を殴るという、変わった武器。攻撃力はあるけど、重量が問題だよね。

DIAMOND EDGE
ダイヤの剣

重さ 3.7　強さ 62

ダイヤモンド製の剣。重量も軽く威力も最強クラスの武器だけど、入手が困難なのだ。

EXECUTIONER
首切りの斧

重さ 6.5　強さ 70

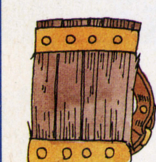
最強の武器。重いけど、必ず戦士に持たせたい武器だぞ。がんばって手に入れてくれ。

SHIELD
盾

シールドは、重量があまりないわりに防御力の大きいものが多い。重さに注意しながら、うまく組み合わせていこう。

CRYSTAL SHIELD
水晶の盾

重さ 1.0　強さ 16

最軽量の盾だけど、その分防御力も低い。ほかに装備する盾があるなら、必要ないかもね。

WOODEN SHIELD
木製盾

重さ 1.4　強さ 20

モンスターを倒すと手に入れることができる盾だ。木製というわりには防御力が高い。

NETA SHIELD
ネタの盾

重さ 1.1　強さ 22

防御力もけっこうあるし軽い。ほかの防具が重いときには、この盾がいいかもしれない。

SMALL SHIELD
小型盾

重さ 2.1　強さ 35

標準的な盾で、重量と防御力ともに中の中だ。一番最初に手に入れられる盾がこれだぞ。

SAR SHIELD
サーの盾

重さ 3.4　強さ 56

少し重いけれど、防御力はかなり高い。こーゆー感じの盾は、ぜひ戦士に持たせたいね。

SHIELD OF RA
ラーの盾

重さ 3.0　強さ 85

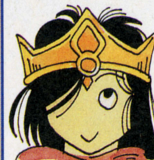
防御力は最高レベル。そのわりにはあまり重くないので、盾の中ではオススメのもの。

DRAGON SHIELD
ドラゴンの盾

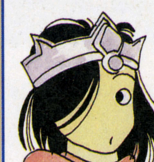
重さ 4.0　強さ 100

盾の中では最高のモノだ。重量があるから、前列に立つ戦士に必ず持たせてあげよう。

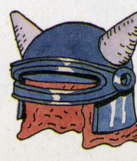
HELMET
兜

兜といっても、王冠からゴツイやつまでさまざま。軽いものばかりだから、魔術師や僧侶は兜で防御力を高めよう。

CALLSTA
カリスタの王冠

重さ 0.4　強さ 1

軽いことは軽いけど、防御の値が低すぎる。何かないと不安で、という人にはコレだね。

CROWN OF NERRA
ネラの王冠

重さ 0.6　強さ 5

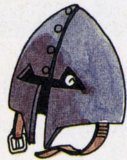
賢さの値が増える魔法の王冠だ。そのうえ軽いから、僧侶や魔術師に最適な防具なのだ。

BERSERKER HELM
つの兜

重さ 1.1　強さ 12

序盤での戦闘には十分役立つぞ。でも、敵が強力になってきたらもっとイイ兜にしよう。

HELMET
兜

重さ 1.4	強さ 17

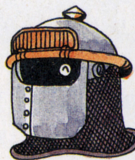
軽いけど、防御値がちょっともの足りない。魔術師や僧呂に、気休めで装備させておく?

BASINET
鉄兜

重さ 1.5	強さ 20

ただの兜とほとんど同じ重さだけど、こちらのほうが、防御値はちょっと高いのだ。

CASQUE'N COIF
銀兜

重さ 1.6	強さ 25

標準的な兜だけど、最初のほうで手に入れられる兜の中では、これが最良のものなのだ。

ARMET
アーメット兜

重さ 1.9	強さ 40

モンスターを倒しても手に入る兜だ。でも、その場合は、残念なことに呪われてるんだな。

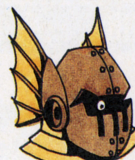
DEXHELM
デックス兜

重さ 1.4	強さ 54

装備させると、す速さの値がアップするのだ。最後まで十分使えるレベルの兜だぞ。

HELM OF RA
ラーの兜

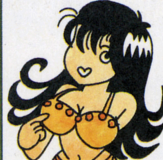
重さ 1.7	強さ 62

最高レベルといっていい強力な兜だ。ラーの鎧と合わせて装備するのもいいかもしれない。

DRAGON HELM
ドラゴンの兜

重さ 3.5	強さ 76

兜の中では飛び抜けて重い。でもその防御力の高さは見逃せないぞ。戦士向けの兜だ。

TORSO ARMOUR
鎧

頑丈でいい鎧ほど、重くなってゆく。鎧が重すぎると、ほかの防具でいいものが使えないことがあるので注意しよう。

HALTER
ホルター

重さ 0.2	強さ 3

うれしはずかし金色ブラジャー。間違っても男のキャラクターには着せたくない。

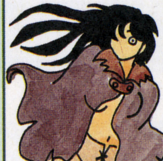
SILK SHIRT
絹のシャツ

重さ 0.2	強さ 4

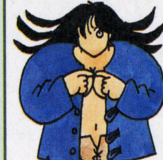
最初に手に入る防具。後列に重い鎧なんかいらない、という人にはこれで十分だよね。

TATTERED SHIRT
ボロのシャツ

重さ 0.4	強さ 5

ボロボロのズボンに合わせて着せよう。ホルターにもけっこう合うかもしれないぞ。

CAPE
マント

重さ 0.3	強さ 5

胴に装備するのも、首につけて鎧を装備するのも、どっちもできる。なんだかカッコイイ。

KIRTLE
上着

重さ 0.4	強さ 6

洋服の中では強力なほう。後列に服しか着せない人は、これで少し防御力をアップしよう。

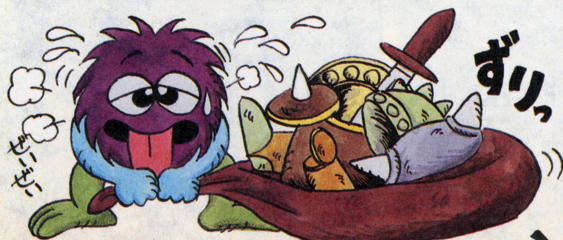
FINE ROBE
ファイン・ガウン

重さ 0.3	強さ 7

ガウンとワンセットの防具。似合いそうなヤツに、色もちゃんと考えて着せようね。

GHI
武道着

重さ 0.5	強さ 8

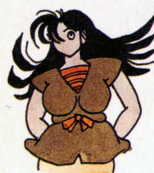
見た目は柔道着。これの下には、やっぱり武道ズボン以外は邪道ってもんでしょ、ねぇ。

TUNIC
チュニック

重さ 0.5　強さ 9

洋服の中では最高レベルのもの。前列に鎧がゆきわたったら、後列に装備させよう。

CLOAK OF NIGHT
暗黒のマント

重さ 0.4　強さ 10

す速さの値が増えるマント。マントと同じく、首にも胴にも装備できる便利なシロモノ。

ELVEN DOUBLET
ダブレット

重さ 0.3　強さ 11

これくらい防御値が高いと無視できない。これで重い防具との重量のバランスをとろう。

LEATHER JRKIN
皮チョッキ

重さ 0.6　強さ 17

軽いわりには防御力は高い。重量のバランス派にも、ファッション重視派にも便利な一品。

MAIL AKETON
胴着

重さ 6.5　強さ 35

鎖かたびら。鎧が手に入らなくても、ほかの防具で補えばコレで十分生きてられるぞ。

FLAMEBAIN
防火胴着

重さ 5.7　強さ 60

耐火能力の強化がなされた胴着。火に弱いキャラクターには、これを忘れずにね。

TORSO PLATE
鎧

重さ 12.0　強さ 65

モンスターを倒すと手に入るのだ。重いから、体力のあるキャラクター向けの防具だね。

MITHRAL AKETON
ミスリルの胴着

重さ 5.2　強さ 70

ミスリル製のクサリカタビラ。胴体につける防具としては軽いし、強度も十分なのだ。

PLATE OF RA
ラーの鎧

重さ 10.8　強さ 125

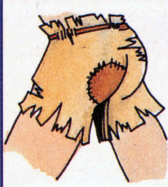
金色に輝く美しい鎧。重い鎧だけど、これさえあればもう安心、というくらい頑丈だ。

DRAGON PLATE
ドラゴンの鎧

重さ 14.1　強さ 160

ケタはずれの防御力を誇る最高の鎧。この鎧をつけて、アークマスターを目指すのだ。

LEG ARMOUR
脚絆

カオスでの脚絆は、腿の部分に装備する防具をいう。兜、鎧、の重さと防御力のバランスを考えて、選んでください。

TATTERED PANTS
ボロのズボン

重さ 0.3　強さ 4

ボロボロのズボンなんだけど、なんだか杉本彩を連想しない？　女性キャラクター向け？

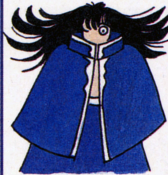
TABARD
騎士のマント

重さ 0.4　強さ 5

マントというよりは、イギリスのバグパイプを演奏してる人のはいてるスカートみたい。

ROBE
ガウン

重さ 0.4　強さ 6

このガウンも、巻きスカートに見えなくもない。軽いから、重い鎧に合わせて着られる。

GUNNA
長衣

重さ 0.5　強さ 7

キレイな青い色で、スカートのよう。これは女性キャラクターに似合いそうだよね。

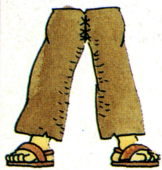
GHI TROUSERS
武道ズボン

重さ 0.5　強さ 9

名前だけは、服の中では一番防具っぽいんだけど、どうやら単なる柔道着らしい。チェッ。

BLUE PANTS
青色ズボン

重さ 0.6　強さ 12

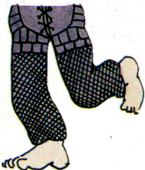
コイツは防御力がけっこう高い。これくらいあると、軽量の防具として考えたほうがいい。

ELVEN HUKE
緑のズボン

重さ 0.3　強さ 13

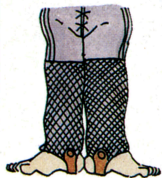
ほかのズボンより、かなり軽い。そのうえ、防具としても使えるくらいの防御力だぞ。

LEATHER PANTS
皮製ズボン

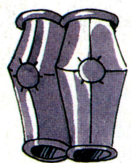
重さ 0.8　強さ 20

服の一種というよりは、レザーアーマーと考えたほうがいいぞ。立派な防具だよ。

LEG MAIL
金属ズボン

重さ 5.3　強さ 35

金属製だからもちろん頑丈だけど、重さが気になる。軽い鎧とうまく組み合わせてくれ。

MITHRAL MAIL
ミスリル・ズボン

重さ 4.1　強さ 55

頑丈で、ちょっとだけ軽めのミスリル製のズボン。金属ズボンよりは、こっちがオススメ。

LEG PLATE
金属脚絆

重さ 8.0　強さ 56

重さが気になるけど、この頑丈さは捨てがたいよね。ほかの防具を軽いものにしよう。

POWERTOWERS
力の脚絆

重さ 8.1　強さ 88

力の増加する魔法の脚絆だから、重さを気にせず安心して装備できる。必ず見つけよう。

POLEYN OF RA
ラーの脚絆

重さ 7.2　強さ 90

脚絆の中では最軽量。ほかの防具との組み合わせをうまく考えれば、なんとか装備できる。

DRAGON POLEYN
ドラゴン脚絆

重さ 9.0　強さ 101

最強の脚絆だけど重い。いい鎧を取るか、いい脚絆を取るかは、プレーヤーのキミしだい。

FOOTWEAR
靴

靴は、サンダルなんていう軽装からバリバリの戦士用までバラエティーに富んでいる。ファッショナブルに選んでね。

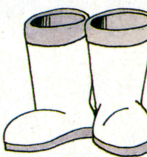
SANDALS
皮サンダル

重さ 0.6　強さ 5

序盤戦、または後列のキャラクター向けだね。重い鎧を装備してる者にもいいかもしれない。

ELVEN BOOTS
緑のブーツ

重さ 0.4　強さ 13

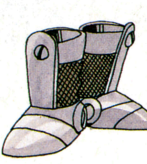
魔法のブーツ。荷物を持つ力が少し増えるのだ。軽さと防御力も魅力的なんだよね。

BOOTS OF SPEED
スピードブーツ

重さ 0.3　強さ 16

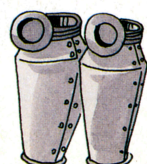
移動するスピードがアップする魔法のブーツ。ぜひとも手に入れたい便利なアイテムだ。

LEATHER BOOTS
皮ブーツ

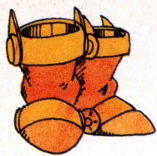
重さ 1.6　強さ 20

ほかの防具が重いかな、というときはこのブーツを装備させよう。デザインもなかなか。

HOSEN
金属ブーツ

重さ 1.6　強さ 30

後列の者にもキチンと装備させたいなら、コレで防御力を稼ごう。軽いから安心。

FOOT PLATE
金属脚絆

重さ 2.8　強さ 37

モンスターを倒しても入手できるけど、あんまりススメられない。ほかのものをどうぞ。

GREAVE OF RA
ラーのブーツ

重さ 2.4	強さ 50

軽めのブーツだから、後列の戦士にぜひ装備させたい。ラーの鎧に合わせたりしてね。

DRAGON GREAVE
ドラゴンブーツ

重さ 3.1	強さ 60

ドラゴンのウロコ製のブーツなのかな。重い防具との組み合わせは、ムズカシイかもね。

STAFF etc.
杖など

マナがいっぱいあれば、ドンドン呪文も使えるけど、そうじゃない場合は、杖が強い味方です。弓もついでにご紹介。

STAFF OF CLAWS
コブラの杖

重さ 0.9	強さ ——

先端にコブラの頭の飾りがつけられている。持つ者によっては、敵に催眠術をかけられる。

STICK
棒

重さ 0.8	強さ ——

その名のとおり、ただの棒である。後列の者の護身用の武器として利用するといいだろう。

STAFF
杖

重さ 2.6	強さ ——

何のヘンテツもない杖としか思えないが、マナを増加させるらしい。魔術師と僧侶向け。

WAND
小型杖

重さ 0.1	強さ ——

使用者にもよるが、治療を行なったり敵を手なずけたりできるのだ。僧侶向けの杖だね。

TEO WAND
銀の杖

重さ 0.2	強さ ——

この杖1本で、火炎防御や呪文防御の魔法をかけられる。でも使用回数に限りがあるのだ。

YEW STAFF
ユーの杖

重さ 3.5	強さ ——

初めて入手する魔法の杖が、このユーの杖だ。魔術灯火、対霊呪文が何回か使えるぞ。

SCEPTER OF LYF
生命の杖

重さ 1.8	強さ ——

入手困難のアイテムである。いったい、この杖にはどんな力が秘められているのだろうか。

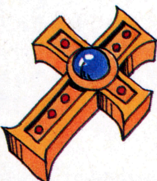
SERPENT STAFF
蛇の杖

重さ 3.3	強さ ——

稲妻、透視の魔法が数回使えるのだ。もちろん武器としても使えるが、威力は非常に弱い。

STAFF OF IRRA
イラーの杖

重さ 2.9	強さ ——

先端に、ひし形の飾りがつけられた、変わった杖。対霊呪文、火炎防御が何回か使えるぞ。

CROSS OF NETA
ネタの十字架

重さ 2.1	強さ ——

黄金製の十字架である。自分のマナを用いて治療の呪文をかけることができるアイテム。

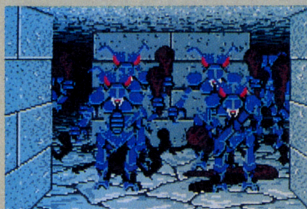
CLAW BOW
ドラゴンの弓

重さ 1.0	強さ ——

弓矢は、このアイテムを用いて有効な武器にしよう。ただ投げてもダメージを与えないぞ。

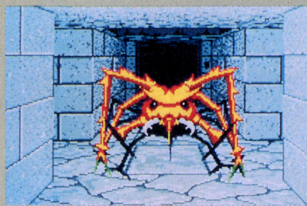
相手にとって不足はない……!?

本当の意味でダンジョンのマスターなら、ここに紹介したモンスターなんて朝飯前で倒せるんだろうけど……。なかなかそうはまいりません。弱点を見つけて、頑張ってください。

ANT MAN
アント・マン

棍棒を持ったアリ人間。1匹の力はそれほど強いわけじゃないんだけど、とにかくゾロゾロたくさん登場するから、始末におえない。退路を確保してから攻撃しないとエライ目にあってしまうぞ。

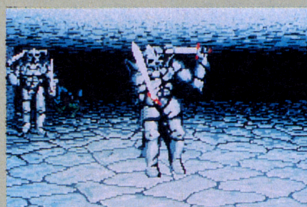
GIANT SCORPION
ジャイアント・スコーピオン

体は硬いし、攻撃力は強いし、おまけに毒針まで持ってるという、トンでもないモンスター。ファイアーボールの呪文での攻撃がわりと効果的なので、マナの続く限り呪文を唱え続けるべし！

GREATER OITU
グレイター・オイトゥ

とても巨大な、クモみたいなモンスター。でも、硬い甲羅を持っているから、どちらかというとカニに近いかもしれない。パーティーのレベルが低いと、倒すのに相当苦労するイヤなモンスターだ。

MON VEXIRK
モン・ベクサーク

コイツは、ファイアーボールなどの攻撃呪文を使ってくる。こっちも、ビンバシ呪文で攻撃しよう。なにしろ、倒すとけっこう役立つアイテムを手に入れることができるのだ。苦労のしがいがあるぞ。

DETH KNIGHT
デス・ナイト

コイツは、ホント強い!! しかも、ファイアーボールなどの攻撃呪文じゃ、あまりダメージを与えられないのだ。腕力に自信のあるメンバーがパーティーにいないと、逃げまわるハメになっちゃうぞ。

GIGGLER
ギグラー

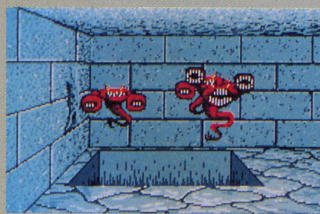
奇声を出してパーティーに近づき、アイテムを盗んでいくモンスター。逃げ足が速いから、追いかけるのも大変なのだ。見かけたら、サッサとファイアーボールで倒しちゃったほうがいいぞ。

ARMOURED WORM
アーマード・ワーム

カオスの中では、比較的弱い部類のモンスター。しかも、倒すと食料になるありがた～いヤツ。ただ、弱いからといって甘く見てはダメだ。狭い通路で大軍に襲われたら、アッという間に全滅だ。

MUMMY
マミー

いわゆるミイラってヤツですな。そんなに強くないけど、団体で行動することが多いのだ。呪文、武器の攻撃ともに有効。場所によっては、倒しちゃわないでウマく利用したほうがいいことも……。

MUNCHER
マンチャー

1匹を倒すのはとっても簡単。でも、群れになると非常に危険なモンスターなのだ。なにしろ攻撃速度がやたら速い!! 囲まれたら、とにかく逃げたほうが無難。じゃないと、スグに全滅だぞ。

WATER ELEMENTAL
ウォーター・エレメンタル

コレも、ライブと同じく通常攻撃じゃ倒せないモンスターだ。暗くジメジメした場所に、群れをなして出現する。特に、魔術師の道"DAIN"に多くいるようだ。アイテムはほとんど持っていないぞ。

SLIME DEVIL
スライム・デビル

グニグニ、ドロドロゆっくりと動くスライム系のモンスター。毒攻撃をしてくるけど、そんなに強い相手じゃない。姿を見かけたら、遠くから呪文で攻撃しちゃえば、簡単に倒すことができるぞ。

ROCKPILE
ロックパイル

見た目はただの岩。でもよく見ると、ときどき口らしきものを開けて攻撃してくるモンスター。でも、動きが極端に遅いから、ものスゴクたくさんの軍団に囲まれない限り、恐れることはありません。

RED DRAGON
レッド・ドラゴン

火炎攻撃はトンでもなく強力だが、それ以外の攻撃もスゴイ!! デス・ナイト以上にイヤなヤツ。でも、倒したあとに手に入る"ドラゴンステーキ"が、ウマいんだよね。中には弱いのもいるらしい。

GAZER
ゲイザー

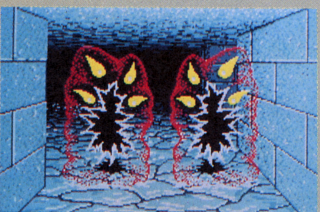
スタート地点の近くに、よく出現するモンスター。フワフワと飛んで来て、突然呪文攻撃をしてくるのだ。コッチも呪文でやっつけちゃおう。ま、そんなに強いヤツじゃないから、気楽に戦ってねん。

STONE GOLEM
ストーン・ゴーレム

通路に岩や石がたくさん落ちていたら、要注意!! このストーン・ゴーレムになる場合があるのだ。体はデカいし硬いし、剣とかでの攻撃はまるでキキメがない。マナがなくなるまで呪文で攻撃だ!!

SCREAMER
スクリーマー

倒すとブロッコリーになる(ウソ)モンスター。あ、でも食料になるのはウソじゃありません。アーマード・ワームよりおいしい肉なのだ。ホント弱いヤツだから、食料確保のためセッセと倒しちゃえ。

RIVE
ライブ

コイツはこの世のモノではないモンスター。平たく言えばゴーストの兄弟みたいなモンね。だから、普通に攻撃してもまるでダメージを与えられない。魔法の武器か対霊呪文で、ビシバシ攻撃しようぜ!!

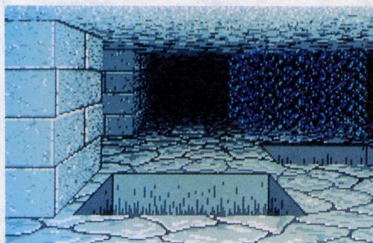
COUATL
クワトゥル

ヘビに羽がついてるみたいなヘンなモンスター。フワフワ宙に浮くことができるので、突然ピットから現われたりするんだよね。武器で攻撃するより、呪文攻撃のほうがダメージを与えられるぞ。

やだやだワープは大嫌い!!

アイテムとモンスターの紹介が終わったところで、お待ちかね４つの道の詳しい説明をしよう。この４つの道、“ROS”、“NETA”、“DAIN”、そして“KU”には、それぞれワープ地点があって、そこを通るとランダムにまったく別の階に移動させられてしまうのだ。で、親切な(しつこい?)ログインは、そのワープについて徹底的に紹介しちゃうってわけ。

“ROS”忍者の技量が役立つ道

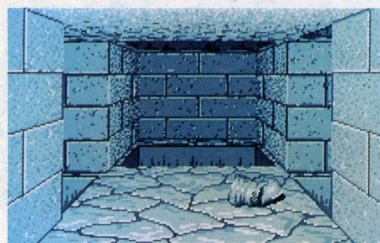
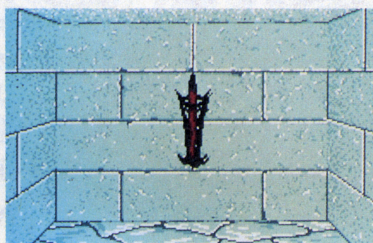
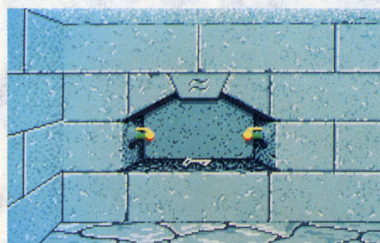
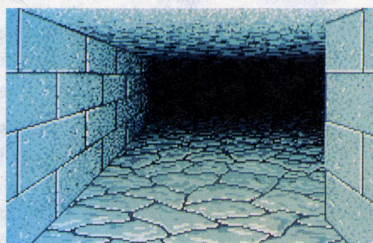
⬆このレバーを引くと、トンでもない目にあうぞ。どーしようもなくなったら、引くべし。

⬆ピットの向こうのブルーのワープゾーンに触れないように短剣を投げると、道が開けるけど……。

各道の入り口には、その道を象徴するアイテムの置いてある祭壇（ちなみに、“ROS”の道に置いてあるのは毒矢）がある。そして、この祭壇を少し過ぎたところに、ワープ地点があるのだ。

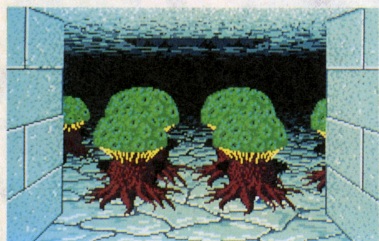
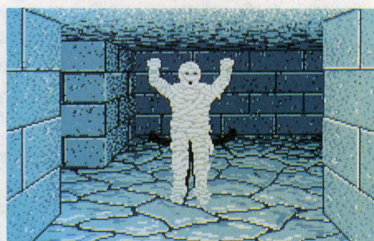
このワープ地点、見た目はまったく普通の通路。青い霧のようなワープゾーンがあるわけじゃない。PC-9801だと、ワープした瞬間にアクセスするからわかりやすいんだけど、それ以外の機種ではアクセスしないんだよね。でも、マップでまわりの地形を確認しながら歩けば、自分がワープしたかどうかわかるぞ。マップって便利でしょ。

で、ワープ地点を通過すると、ほかの階に移動しちゃうわけ。コレがなんと、ひとつ下の階もしくはふたつ上の階のどちらかにワープさせられちゃうのだ。しかも、どっちに移動するかは、ランダムなのでその場にならなきゃわからない。おまけに、ワープ地点を通過してもワープしない場合もあるときたもんだ。あ～、メンドー。

この“ROS”の場合、ワープしないときは「あきらめずにレバーを引け」という警告が壁に書かれている場所に着く。ひとつ下の階に行ったときは、鍵の閉まっている扉の前に到着する。で、ふたつ上の階にワープすると、すぐ近くに下り階段があってそこを進むと通り抜けられる壁のある通路に着くのだ。

ただ、運悪く上の階や下の階にワープしても、必ず最初の道に戻れるから、あわてなくても大丈夫だぞ。あと、祭壇の毒矢を、一度祭壇から取ってまた元に戻すと、４つの道への分岐点に戻れる。ややこしいけど、このことはしっかり頭に入れておくべし。

⬆通り抜けられる壁の向こうに、アイテムを見つけた。この兜は、けっこう役立つんだよね。

⬆行き止まりの壁にたいまつがあった。スタート地点のことを思い出すと、自ずと道は開けるのだ。

⬆ワープしたあとの祭壇には、毒矢の代わりに鍵が置いてあった。いったい、何の鍵だろうな。

⬆２階上にワープすると、比較的安全地帯が続いている。ホラ、モンスターもいないでしょう？

“NETA”僧侶の技量が役立つ道

⬆ワープしない場合は、このドアにたどり着くのだ。でも、なんか中にいるのが見えるんだよなあ。

⬆あらら、スクリーマーの大軍がいたぞ。でもコイツらは弱いし、倒すと食料になるから好きよん。

⬆おっと、マミーはむやみに倒しちゃダメだぞ。ウマくコイツらを利用すると、道が開けるのだ。

僧侶の技量が役立つ〝NETA〞の道の祭壇には、恐怖の角笛が置いてある。コレは、あとで必要になるから持っていったほうがいいぞ。でも、最初の分岐点に戻るときに必要になるから、どこかに置いてきたりしないようにね。

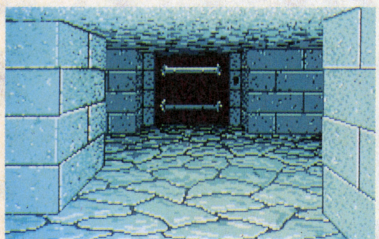
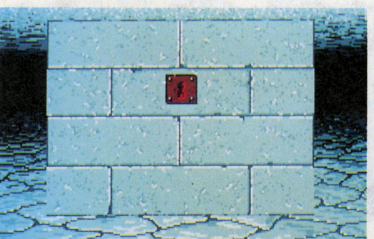
で、ここも〝ROS〞の道と同じように、ワープしない、2階上に移動、1階下に移動の3パターンがある。ひとつずつ、詳しく紹介しよう。

まず、ワープしない場合。コレは、ボタンを押すと開く扉に到着する。でも、あわてて扉を開けちゃわないように。ホラ、扉の窓に何やらモンスターの姿がチラチラ見えるぞ。そう、扉の向こう側には、モンスターの大群がいるのだ。そのほとんどは、スクリーマー。食料が不足気味の人は、ここでセッセとスクリーマーを倒そう。でも、中にいるのはスクリーマーだけじゃありません。グレイター・オイトゥも、何匹かいるのだ。レベルがそんなに高くないパーティーは、ほかの道から進むことをオススメします。

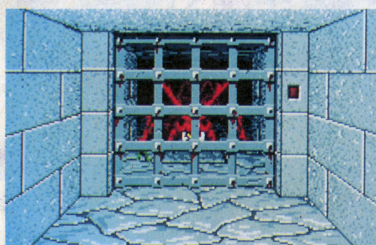
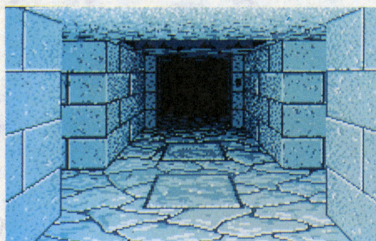
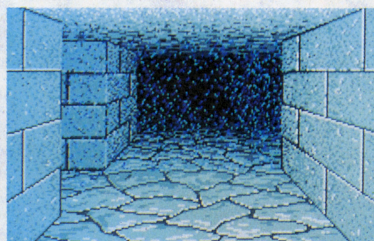
次に、ひとつ下の階にワープした場合は、ボタンを押して開ける扉がいくつもある場所に到着する。このたくさんある扉のひとつが、ワープしなかった場合にたどり着く、あのスクリーマーでいっぱいの部屋に通じているのだ。モン・ベクサークがウロついてるから、注意して、扉をひとつずつ調べよう。

そして最後が、2階上にワープした場合。コレは、水飲み場と祭壇がある場所に着く。この水飲み場、ありがたいことに皮の袋やフラスコがなくても水が飲めるのだ。ところが、ここはどこにも行き場のない袋小路なんだよね。水が補充できるのはありがたいけど、どうやって抜け出せばいいんだ⁉ と思わず叫びたくなる場所なわけ。でも、このゲームの場合、必ず抜け道がある。だから、早まってリセットなんかしないように。ヒントは、祭壇にあるぞ。

⬆この祭壇のスクロールがとても重要。書いてあるとおりにすると、袋小路から脱出できる。

⬆行き止まりには、水飲み場があった。この水飲み場は、ほかのと違うシステムになっております。

⬆前方の木の扉が見えるよね。ここには、あんな扉がいくつもある。モンスターも出現するぞ。

⬆見かけない鍵穴だなあ。何の鍵の鍵穴なんだろう？ ここを開けないと、先には進めないよ。

⬆鍵穴にピッタリの鍵を手に入れると、こんな場所に着いた。まずは、水を補給しておこう‼

“DAIN”魔術師の技量が役立つ道

⬆便所コオロギ、もといグレイター・オイトゥがいた!! あわてて呪文を使うと扉も壊しちゃうぞ。

⬆床がスイッチになってる十字路だ。こーゆースイッチって、なんかイヤな感じがするなあ。

⬆ブルーのワープゾーンが、そこかしこにあって迷路になってるのだ。マッピングもできないや。

この“DAIN”の道の祭壇には、ユーの杖が置いてある。で、これまたランダムで3つの場所に進むことになる。

その1、ワープしなかった場合は、格子の扉に到着する。この扉は、ボタンを押すと簡単に開くぞ。そうそう、ファイアーボールの呪文でも開けることはできるけど、その場合は開くというよりは壊れるって感じで、二度と扉は閉まらなくなるので注意。というのも、この扉の奥にはグレイター・オイトゥが4匹いるのだ。扉を壊しちゃうと、コイツらと戦うとき不利なんだよね。

その2、ひとつ下の階にワープする場合。コレが大変。壁にカオスの顔が刻まれている怪しげな袋小路に突き当たるのだ。で、このカオスの顔に触れると……、モンスターの大軍に囲まれちゃうのだ。呪文攻撃に自信のあるパーティー以外は、もと来た道を引き返したほうが無難ですぞ。といっても、もと来た道は行き止まりだけなんだけど。つまり、どこにも進めないわけ。じゃあ、どうするのかというと、ある地点に立ってまわりをよく見るべし。ブルーの波のようなワープゾーンが出現しているはずだ。ここから、脱出できるんだよね。マップを見ながら歩くことをオススメします。呪文攻撃に自信のあるパーティーの場合も、結局ここから脱出するには、このワープゾーンを見つけなくちゃいけないよ。

その3、ふたつ上の階にワープする場合。ここは、壁にある無数のトラップから発射されたファイアーボールが、ビシバシ飛び交う大広間に到着する。おまけに、ライブやスライム・デビルがウヨウヨ。サスガ、魔術師の技量が役立つ道だけあって、マナがいくらあっても足りないのだ。

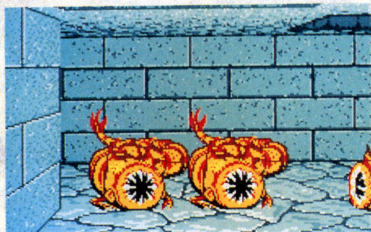
ただ、広間の手前に扉があって、そっちに行くこともできるけど……、この扉は鍵がないと開けることができない。それも、鉄とか黄金といったよく見かける鍵じゃダメなのだ。かといって、もう最初の祭壇のところへは戻れないんだよね。あ〜あ、運悪く、この大広間にたどり着いちゃった人は、覚悟を決めて奥へ進むしかないぞ。

⬆1階下にワープすると、この通路を通ることになる。一見ただの通路だが実は仕掛けが……。

⬆突き当たりには、カオスの顔が刻まれてる壁があった。モンスターの大軍が、すぐ近くにいるぞ。

⬆ファイアーボールの飛び交う広間だ!! こんなのにブツかったら、ひとたまりもないぞ。

⬆なんとかファイアーボールをクリアーしたら、怪しげな祭壇が! オッ、アイテムがあったぞ。

“KU”戦士の技量が役立つ道

⬆コイツ、スタート地点にいたヤツとはちょっと色が違うけど、倒すと食料になるのは同じなのだ。

⬆サスガ、戦士の道だけあってファイアーボールは禁止ってな場所がある。剣の腕で勝負しよう!!

⬆オッ、強そうな斧だぞ。これはぜひほしいけど、簡単には手に入らないんだよね。仕掛けがあるぞ。

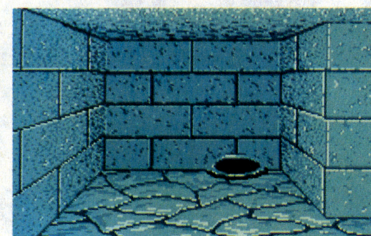
最後に紹介するのは、戦士の技量が役立つ〝KU〟の道だ。祭壇には、闇の剣が置いてあるぞ。この道は、ほかの道より単純な造りになっている。

まず、ワープしないパターン。この場合は、下り階段に到着するのだ。階段を下りると、そこは木の扉がいくつもあるフロアー。この扉は、構わないから壊してしまおう。というか、壊さないと先に進めないんだよね。出現するモンスターはマミーだけだから、扉を壊してしまっても大丈夫。腕のいい戦士なら、マミーくらい2〜3回剣を振り回せばやっつけられる。もちろん、呪文での攻撃も効果的だ。

で、次のひとつ下の階にワープする場合。コレは、一見袋小路という場所に到着する。が、実は通り抜けられる壁があって、そこを通ると大きな広間に到着する。出現モンスターは、マンチャーとマミー、デス・ナイトにモン・ベクサーク、そしてギグラー。戦士の道だけあって、モンスターとの戦闘がメインなのだ。で、この広間は、ワープしなかった場合に到着する、マミーのいるフロアーに続いているぞ。

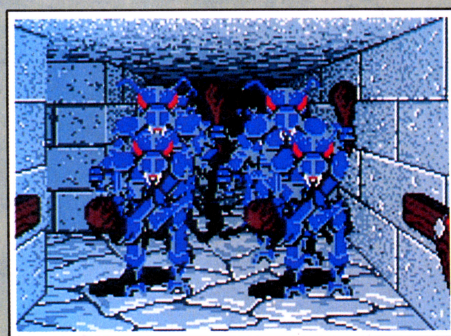
最後が、ふたつ上の階にワープする場合。ここも、下り階段に到着する。この階段を下りると、アント・マンの大軍が待ち構えているフロアーだ。とにかく、倒して倒して倒しまくらなくちゃ先へは進めない。なんとか倒すと、またまた下り階段があって、今度はグレイター・オイトゥの大軍だ。コレも、倒して倒して倒しまくると、これまたワープしなかった場合に紹介した、あのマミーのいるフロアーに着く。

ここで、賢明な読者なら気がついたよね。そう、2階上や1階下にワープしても、またワープしなくても、結局同じところに到着するのだ。ね、ほかの3つの道より、ずっと単純でしょ。

⬆ワープしたら、まずは祭壇を調べる習慣をつけとこう。鍵が置いてあることが多いんだよね。

⬆あ、盾が落ちていた。でも、行き止まりだなあ。こんなときは、マップで抜け道がないか調べよう。

⬆アント・マンの大軍だ!! コイツら、ホント頑丈な体してるから、全滅させるのは大変だぞ。

⬆アント・マンが守ってたのは、隠された祭壇。どこにあるのかは、マップを利用して探そう。

⬆ゲッ、アント・マンをやっつけたと思ったら、今度はグレイター・オイトゥの大軍。あ〜あ。

LOGiN 3号特別付録

平成3年2月1日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行）第10巻　3号　通巻121号